

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA SPEAKING CARD SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR

Keke Citra Wahyu Avisca

kekecitrawahyuavisca@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

EMPLOYING OF COOPERATIVE LEARNING MODEL MAKE A MATCH TYPE AIDED SPEAKING CARD MEDIA AS AN EFFORT TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve mathematic learning outcomes of students grade 3 of State Elementary School Kupang 03 district Ambarawa by using cooperative learning model of Make A Match type assisted by Speaking Card media. This study used a classroom action research that consists of two cycles. At each cycle consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The instrument data collection using interviews, observations, and mathematics courses test questions about the material flat wake. Data analysis was performed by using a comparative descriptive analysis that compares the initial conditions before the procedure, the results of the first cycle and the second cycle. The results showed that the cooperative learning model of Make A Match type assisted Speaking Card media can improve learning outcomes learners are seen from the test results. The increase in the average grade of 69.7 pre-cycle, the first cycle of 75.5 and 81.6 second cycle. The increase also occurred in the percentage of the number of learners who achieve a minimum completeness criteria (KKM). In the pre-cycle percentage achievement of KKM 62.8% (22 students), in the first cycle percentage increased to 82.8% (29 students), and the second cycle built up became percentage increase of 100% (35 students).

Keywords: *Make A Match, Speaking Card, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Matematika menurut Soedjadi (2007: 1) memiliki objek yang abstrak dalam mencapai kesepakatan dan pola pikir deduktif. Heruman (2007: 27) berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur dan pola hubungan secara abstrak. Selanjutnya Wahyudi (2012: 10) mengatakan bahwa matematika merupakan pengaturan tentang gagasan-gagasan (ide), aturan-aturan, dan

hubungan-hubungan secara logis sehingga berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa hakekat matematika adalah ilmu pengetahuan yang memiliki objek tujuan abstrak melalui belajar konsep, struktur konsep, dan mencari hubungan antara konsep dengan strukturnya.

Berdasarkan lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (Depdiknas, 2006: 10) matematika merupakan ilmu universal

sebagai dasar perkembangan teknologi modern, berperan dalam berbagai disiplin ilmu dan merubah daya pikir manusia menjadi lebih maju. Maka dari itu mata pelajaran matematika sangat penting untuk diajarkan pada peserta didik sebagai bekal dalam menjawab perkembangan teknologi modern dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerjasama. Dengan memiliki kemampuan tersebut peserta didik akan mampu memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi sebagai alat untuk bertahan hidup pada perkembangan teknologi modern.

Pembelajaran matematika di SD Negeri Kupang 03 Ambarawa khususnya kelas 3 telah mencoba menerapkan proses pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik minat belajar peserta didik sebagai upaya peningkatan hasil belajar. Namun, hasil belajar peserta didik belum dapat meningkat karena masih kurangnya minat dan kesungguhan peserta didik dalam belajar matematika. Hal ini terlihat dari hasil belajar pada kondisi awal yang menunjukkan ada 13 peserta didik (37,2%) masih berada di bawah KKM (70). Sedangkan rata-rata kelas diperoleh hasil belajar sebesar 69,7. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah.

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika disebabkan kurang cocoknya model pembelajaran yang digunakan dengan materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana kelas sedikit gaduh karena sebagian besar peserta didik lebih banyak berbicara bersama teman diluar materi pembelajaran matematika. Maka dibutuhkan model pembelajaran sesuai materi pembelajaran dan media untuk mengatasi suasana kelas yang gaduh.

Permasalahan yang harus dipecahkan adalah bagaimana menciptakan suasana kelas yang menyenangkan supaya hasil belajar peserta didik meningkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card*. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card*. Permasalahan dan tujuan penelitian tersebut merupakan dasar penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card*.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pengertian pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (2010: 20) adalah pembelajaran dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Suyatno (2009: 51) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan berkelompok dalam kerjasama untuk membangun konsep, dan menyelesaikan persoalan. Melalui kelompok peserta didik akan lebih saling terbuka dalam bertukar informasi untuk menyelesaikan persoalan yang terdapat pada materi pembelajaran. Menurut Trianto (2010: 63) dalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe model yang dapat diterapkan, salah satu diantaranya adalah tipe *Make A Match*.

Komalasari (2010: 85) mengatakan *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mencari jawaban dari sebuah pertanyaan melalui permainan mencari pasangan menggunakan kartu dalam batas waktu tertentu. Sedangkan Huda (2012: 135) menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan sebuah pendekatan konseptual yang mempermudah peserta didik memahami konsep-konsep secara aktif, interaktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pernyataan-pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran berkeompok yang menggunakan permainan mencari pasangan menggunakan kartu untuk membentuk konsep-konsep belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Komalasari (2010: 83-84) menyebutkan sintak model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut: 1) guru menyiapkan kartu soal dan jawaban, 2) setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soalnya. 3) siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok dengan miliknya, 4) siswa yang menemukan pasangannya sebelum batas waktu habis peserta akan mendapatkan hadiah atau poin, 5) jika semua peserta sudah menemukan pasangannya kumpulkan kembali kartunya dan kocok kembali, begitu seterusnya.

Make A Match memiliki kelebihan yang harus dipertimbangkan untuk mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik. Menurut Miftahul Huda (2011: 118) kelebihan *Make A Match* yaitu siswa dapat memahami sebuah konsep dalam suasana kelas yang menyenangkan secara aktif, menarik perhatian peserta didik dalam

belajar, terjadi kerjasama antar peserta didik, dan dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang cocok dan tepat dalam proses penyampaian pembelajaran. Dengan menciptakan suasana yang menyenangkan akan membangkitkan semangat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media Speaking Card

Kustandi dan Sutjipto (2011: 90) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan makna pembelajaran dengan lebih jelas dalam mencapai tujuan pembelajaran. sedangkan menurut Munadi (2010: 7) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat penyampai materi pembelajaran dengan terencana sehingga tercipta suasana yang kondusif, efisien dan efektif. Ankowo dan Kosasih (2007: 11) menyampaikan ciri-ciri umum media pembelajaran harus dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati menggunakan panca indra. Dari beberapa pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran dalam suasana yang kondusif, efisien, dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Speaking card atau kartu bicara merupakan media yang dibuat dari kertas digunakan untuk menciptakan suasana yang kondusif, efisien, dan efektif dengan membatasi peserta didik dalam berbicara diluar materi pembelajaran. Langkah-langkah dalam menerapkan *Speaking Card* sebagai berikut: guru membagikan 3 *Speaking Card* kepada setiap peserta didik.

Guru akan mengambil 1 *Speaking Card* setiap 1 kali berbicara diluar materi pembelajaran. Jika *Speaking Card* habis maka peserta didik itu sudah tidak boleh berbicara diluar materi pembelajaran. Dengan demikian akan tercipta suasana kelas yang kondusif, efektif, dan menyenangkan. Peserta didik juga akan lebih aktif dengan suasana kelas yang seperti ini.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2008: 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat belajar. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2009: 250) hasil belajar merupakan hasil proses belajar atau pembelajaran. Penguasaan konsep seorang peserta didik akan diperoleh setelah mengalami proses pembelajaran mengenai sebuah konsep. Ranah belajar menurut Arikunto (2003: 22) terdiri dari ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Berdasarkan uraian tersebut penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang sebagai hasil melakukan proses pembelajaran mencakup ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

Pada penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui pengembangan ranah kognitif. Ranah kognitif diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar dengan membangun pengetahuan peserta didik secara mandiri. Dalam mencapai hasil belajar yang ditetapkan (KKM) dibutuhkan

model dan media yang tepat. Memilih model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik membangun pengetahuannya sendiri lebih mendukung cara berfikir peserta didik.

Suasana kelas yang gaduh akan mempengaruhi hasil belajar. Maka dibutuhkan sesuatu yang dapat mengendalikan suasana kelas menjadi efektif dan efisien. Sesuatu itu dapat berupa media yang digunakan untuk alat kendali agar suasana kelas menjadi efektif dan efisien. Dengan suasana yang demikian maka proses pembelajaran akan menjadi lebih berkesan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menjadi dasar peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SD Negeri Kupang 03 Ambarawa pada kelas 3 mata pelajaran Matematika semester II Tahun Ajaran 2016/2017. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2017 sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2017. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas 3 SD Negeri Kupang 03 Ambarawa yang berjumlah 35 peserta didik terdiri dari 17 laki-laki dan 18 perempuan. Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa: 1) Pedoman wawancara untuk mengetahui masalah yang dialami guru dan peserta didik dalam proses

pembelajaran, 2) Lembar observasi untuk mengukur kemampuan menganalisis peserta didik, 3) Tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik, dan 4) Teknik dokumentasi untuk melakukan tindak lanjut yang akan diberikan kepada peserta didik. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik analisis data dari hasil wawancara, hasil observasi, tes, dan pengamatan hasil dokumentasi.

Sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian peneliti menggunakan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif meliputi data masalah-masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Sedangkan data yang diperoleh dari teknik analisis menggunakan deskriptif kuantitatif meliputi analisis hasil belajar peserta didik. Kriteria keberhasilan PTK ini ditetapkan jika hasil belajar seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran mencapai KKM sebesar 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pembelajaran mata pelajaran matematika yang diterapkan pada peserta didik kelas 3 SD Negeri Kupang 03 Ambarawa dianggap sebagai pelajaran yang

membosankan, guru menganggap sukar, maka guru hanya mengajarkan rumus. Dalam pembelajaran matematika sering kali guru memberikan rumus dan soal, sedangkan peserta didik duduk dan mengerjakan soal. Suasana kelas yang demikian mengakibatkan peserta didik mengantuk dan ribut sendiri. Kondisi seperti ini berdampak pada hasil belajar peserta didik rendah. Hal ini ditunjukkan dalam hasil pengamatan dari 35 peserta didik hanya 22 peserta didik atau 62,8% yang mencapai ketuntasan sedangkan 13 peserta didik atau 37,2% belum mencapai ketuntasan sesuai KKM yaitu 70.

Kondisi rendahnya tingkat ketuntasan ditunjukkan pula dengan rata-rata kelas 69,7 masih dibawah rata-rata yang ditetapkan sekolah. Nilai tertinggi 90, sedangkan nilai terendah 55 dengan rentang nilai 0-100. Hal ini menunjukkan rentang nilai terendah dengan nilai tertinggi cukup jauh. Maka perlu dilakukan tindakan sebagai usaha meningkatkan hasil belajar.

Dari dua tahap penelitian yang dilakukan selama proses pembelajaran diperoleh data hasil penelitian dalam perbandingan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut :

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	90	100	95
2	Nilai Terendah	55	65	70
3	Nilai Rata-rata	69,7	75,5	81,6
4	Kenaikan	-	20%	17,2%
5	Tuntas	22 peserta didik (62,8%)	29 peserta didik (82,8%)	35 peserta didik (100%)

Tabel menunjukkan ada kenaikan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata pada pra siklus 69,7, pada siklus I nilai rata-rata 75,5, dan pada siklus II nilai rata-rata 81,6. Data diatas menunjukkan bahwa

ada kenaikan hasil belajar yang signifikan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil siklus I menunjukkan ketuntasan dengan kenaikan 20% dari 62,8% pada pra siklus yang mencapai KKM menjadi

82,8% pada siklus I. Siklus II pun terbukti ada kenaikan 17,2% dalam ketuntasan KKM dari 82,8% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Data tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan model *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari 62,8% pada pra siklus menjadi 100% pada siklus II.

PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card* berdampak pada suasana kelas dan minat belajar peserta didik. Perubahan minat belajar peserta didik antara lain lebih aktif, berani mengemukakan pendapat sedangkan suasana kelas menjadi menyenangkan dengan dilihat dari semangat peserta didik dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus II pembelajaran menjadi lebih baik karena penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan dari hasil belajar ini sebagai dampak dari minat belajar peserta didik yang meningkat dan suasana kelas yang menyenangkan. Sedangkan penggunaan media *Speaking Card* dapat mengendalikan suasana kelas agar lebih kondusif dan efektif demi kelangsungan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Temuan PTK ini sesuai dengan yang dikemukakan Figita (2012: 7); Ridwan. dkk (2013: 6) dan Tri Muah (2016: 142) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

dengan menciptakan proses pembelajaran yang menarik serta suasana kelas efektif, efisien, dan menyenangkan. Simpulan dari setiap penelitian membuktikan kemampuan *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan peningkatan yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa *Make A Match* cocok digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memilih penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card*. Pemecahan ini dipilih berdasarkan kemampuan model yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Ternyata hal ini terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Kupang 03 Ambarawa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri Kupang 03 Ambarawa pada semester II tahun ajaran 2016/2017.

Saran

Berpijak pada hasil penelitian ini, disarankan kepada para guru menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Speaking Card* dalam pembelajaran untuk melatih peserta didik

berperan aktif dalam proses pembelajaran, melatih peserta didik bersosial, dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Kondisi seperti ini akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pelajaran matematika. Guru harus lebih kreatif supaya materi pembelajaran matematika dapat diterima peserta didik dengan mudah. Pihak sekolah juga harus berperan serta dalam menyediakan fasilitas yang memadai untuk berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantu media *Speaking Card*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilya, Figita. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika*. Bogor: Skripsi Universitas Pakuan.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eka, Ridwan Saputra. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Bogor: Skripsi Universitas Pakuan.
- Febriana, Ayu. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Jurnal Kependidikan Dasar*. 1 (2), 158-160.
- Grupta, A. 2008. Contruction and Peer Collaboration in Elementary Mathematics Education. *Eurasia Journal of Mathematics, The Connection to Estimology*. 4 (4), 381-386.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim. 2000. *Model Make A Match*. Jakarta: Bumi Aksara.
- M, Tampubolon Saur. 2011. *Bimbingan Penulisan Karya Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas, Skripsi, dan KTI*. Bogor: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Pakuan.
- Muah, Tri. 2016. Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Bagi Siswa Kelas VIII G SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Satya Widya*. 32 (2) 138-143.
- Muhibbin, Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Alfabeta.
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisa Statistik Data SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi U.S., dkk. 2013. Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*. 2 (1), 71-81.

Yohana, Analisa. 2011. Studi Tentang Media Pembelajaran Yang Digunakan Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Di SMP Negeri 1 Probolinggo. Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang.